ニュータイプのモグラたたきゲーム

楽しさ、激増！





これまでのモグラたたきゲームでは味わえない、興奮を与えてくれる新しいゲーム展開。

遊び方

- 9個の穴から出て来るモグラを、画面に現れるトンカチでたたいて得点するゲームです。
- 操作ボタンは画面にある穴に対応（9個）しており、それを押すことによってトンカチが1個現れます。

●仕　様

外径	巾620mm・高1520mm×奥行850mm
モニター	20インチ カラーモニター
重量	80kg
電源	AC 100V±10% 50/60Hz
消費電力	110W
型式	立型キャビネット 踏み台付（引き戸式） 高さ250mm
使用コイン	100円（ドロップ型メック） 1～99枚記憶式



⊙子供用踏み台付!!（ワンタッチ出し入れ）

モール★アタック Mole Attack®

1.得 点 方 法

- 穴から出たモグラを、画面上のトンカチでたたくと得点になります。
  但し点数は、たたいた時のモグラの高さが高いほど点数か低く、低いほど点数が高い。
- 穴から出たモグラのおしりをたたくと、減点になります。（高いほど減点数か高く、低いほど減点数が低い。）
- 一面に数回、キング・モグラか現れます。これはモグラの高さに関係なく、たたくとミステリーポイント（高得点）か得られます



2.ゲームの進行

- 各面は時間制限で進むのではなく、現れるモグラの数（オシリとキング・モグラは含まない）が決っており、その残りが0になると終了します。ゲーム中のその数については、画面の右下のモグラの絵の下に表示されています。
- 各面ごとでの得点は、画面右中央の"ROUNO POINT" に表示されます。その下には"PASSING POINT" というのかあり、これはプレイヤーがその面で最低限、獲得しなければならない点数が表示されています。
  各面終了時に、プレイヤーが"PASSING POINT" 以上の得点をその面で獲得できない時、要するに ROUND POINT"が"PASSING POINT"を下回った場合、そのプレイヤーは、GAME OVERとなり、ゲームは終了してしまいます。
- 各面終了時に"ROUND POINT"が"PASSING POINT" を上回った時、"ROUNO POINT"から PASSING POINT を差し引いた点数かBONUSとして加算されます
- 面数は、画面右下のモクラか持っている旗に表示されています。



3.チャレンジング・ステージ

- チャレンジング・ステージは、最初は3面（2面終了後）、それからは7面、11面と、4面ごとにあります。
  この面は、ただひたすらに点数をかせぐ面で、減点は一切ありません。
- 一回のチャレンジング・ステージには、36匹のモグラが色々なハターンをもって穴から出て来るので、それをできるだけ多くたたいて得点して下さい。
  この面に限っては"PASSING POINT はありませんので、たとえ一匹もたたけなくてもGAME OVERにはなりません。
- チャレンジング・ステージは、その終了後、たたいたモグラの数に20点をかけたものがBONUSとして加算されます。（例 24匹たたいたとすれは、24匹×20点＝480点）もしも36匹全部たたくと、この場合には、特別に"SPECIAL BONUS" として2000点が加算されます。



4 ハイ・スコア

- ゲーム終了後、得点が5番以内（5,000点以上）に入った場合、自分の名前を登録することかできます。
- 登録するには、操作スイッチの一番下の列の3個を使います。まず画面に、アルファベットや他の記号等か出て、最初"A"の文字の下に赤いカーソル("—")か出ますカーソルは左のスイッチを押すと左の方へ、右のスイッチを押すと右の方へ移動します。そして真ん中のスイッチを押すとカーソルの上の文字をPICK UPします。万が一文字を間違えた時は、カーソルを"RUB"の下までもって行き、真ん中のスイッチを押すと、文字は、一文字だけ消去されます。これらの操作を繰り返し、16文字まで書くことができます。
- 名前を全て書き終えたら、カーソルを"END"の下にもって行き、真ん中のスイッチを押して下さい。これで操作は全て終了し、名前が登録されます。
- 上記の操作は、2分以内に完了して下さい。2分たちますと、その時点で操作は出来なくなります。その残り時間は、画面中央に表示されています。

●販売代理店